

## BERMAIN PERAN MAKRO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN SISWAKELAS AWAL SEKOLAH DASAR

*Ismet*

STKIP PGRI Metro, Lampung  
ismet.unila@gmail.com

### Abstrak

Berhitung permulaan akan lebih menarik jika disampaikan dengan metode yang kreatif dan menyenangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat daur siklus berulang. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas awal (II) Sekolah Dasar yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung permulaan siswa (aktivitas dan hasil belajar) menggunakan data kualitatif yaitu lembar observasi dan data kuantitatif yaitu tes tertulis. Hasil penelitian diperoleh data keberhasilan kemampuan berhitung permulaan siswa yaitu aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 65% dengan predikat "Cukup" meningkat pada siklus II menjadi 82% dengan predikat "Baik" terjadi peningkatan sebesar 17%. Untuk persentase hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 60% meningkat sebesar 30% menjadi 90% pada siklus II dengan predikat "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian di atas, membuktikan bahwa metode bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan sehingga peneliti merekomendasikan kepada guru tematik kelas II agar menggunakan metode bermain peran makro sebagai salah satu alternatif pembelajaran di sekolah.

**Kata kunci** : kemampuan berhitung permulaan, aktivitas dan hasil belajar, metode bermain peran makro

### Pendahuluan

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam menyampaikan materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, yaitu siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Anak SD Kelas awal masih terbawa dan terbiasa bermain sama seperti ketika mereka PAUD, oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus direncanakan dengan

baik menggunakan metode yang kreatif serta menyenangkan.

Jadi guru mempunyai kewajiban terhadap siswanya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam Kurikulum SD disebutkan bahwa tujuan pembelajaran SD kelas awal adalah menekankan pada membaca, menulis dan berhitung.

George S. Morrison (2012: 291) mendefinisikan anak usia SD kelas awal sejak usia 7 hingga 12 tahun mulai menggunakan citra atau simbol mental selama proses pemikiran dapat membalik operasi. Sebagai contoh operasi meliputi banyak aktivitas matematika yang melibatkan penambahan dan pengurangan, lebih dari dan kurang dari, pengukuran, perkalian, pembagian dan persamaan. Menurut Muhibbinsyah (2010: 65), pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi

rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis dan menghitung). Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan. Pada akhir masa ini, anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Penting bagi guru untuk memahami karakteristik perkembangan siswa sehingga memudahkan dalam memahami pelajaran.

Pelajaran matematika yang diajarkan pada jenjang kelas awal SD terdiri dari berbagai macam materi. Salah satu konsep yang mendasar adalah materi pengukuran karena dipelajari hampir di setiap jenjang tingkatan dari yang paling sederhana sampai dengan yang kompleks. Reys dkk (dalam J. Tombakan, Runtukan dan Selpius Kandow, 2014: 48) mengungkapkan bahwa pengukuran merupakan sebuah proses yang menghubungkan bilangan dengan atribut sebuah objek. Pengukuran sangat berguna bagi anak dalam kehidupan sehari-hari dan mempelajari topik-topik matematika lain. Beberapa atribut pengukuran di sekolah dasar adalah panjang, lebar, luas, volume, waktu dan temperatur.

Terjadi kesenjangan metode pembelajaran yang diterapkan di SD

kelas rendah jika dibandingkan dengan metode yang diterapkan pada jenjang pendidikan pra sekolah yaitu di taman kanak-kanak (TK). Pada saat anak belajar di PAUD anak belajar melalui bermain dengan suasana yang mendukung, banyak menggunakan permainan atau pun lagu-lagu sehingga suasana belajar jadi menyenangkan. Setelah masuk ke SD pembelajaran yang menyenangkan itu lambat laun hilang, berganti dengan pembelajaran yang serius, anak duduk diam di kursinya lalu mendengarkan guru mengajar jadi pembelajaran terpusat pada guru (*teacher center method*). Dari hasil pengamatan diketahui bahwa pada SD kelas rendah hanya ada beberapa pelajaran saja yang membuat siswa senang yaitu pelajaran kesenian (Seni Budaya dan Prakarya/SBdP) dan pelajaran olahraga (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan/Penjasorkes). Kedua mata pelajaran ini selalu ditunggu oleh siswa, karena mereka merasa dibebaskan untuk berekspresi dan bermain disaat belajar kesenian dan olahraga. Sedangkan untuk pelajaran lain seperti matematika dan bahasa dirasa membosankan karena tidak disampaikan secara kreatif dan menyenangkan, siswa dituntut untuk belajar serius, duduk diam di bangkunya mendengarkan guru menerangkan lalu mengerjakan latihan yang terdapat di buku cetak.

Kondisi tersebut mengakibatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika menjadi rendah. Hal ini terlihat pada hasil rata-rata ulangan harian matematika di semester genap tahun pelajaran 2015/2016 dari 20 siswa, yang memperoleh nilai 65,00 ke atas baru

mencapai 8 siswa (40%) sedangkan target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah nilai 70. Rendahnya prestasi belajar siswa (aktivitas dan hasil belajar siswa) disebabkan oleh 1) Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih monoton yang didominasi oleh metode ceramah sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. 2) Guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa pasif, hal ini menyebabkan siswa kurang kreatif dalam belajar, jarang sekali terjadi interaksi antara guru dan siswa seperti diskusi atau Tanya jawab.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat menjadi pilihan bila menginginkan pembelajaran menjadi efektif dan efisien dan menyenangkan. Terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan guru di SD kelas rendah, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran *role playing* atau sering kita kenal dengan bermain peran.

Bermain peran adalah metode pengembangan yang efektif di mana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berfikir/berbuat dengan cara/sudut pandang yang dialaminya. Bermain peran memberi contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang real dan dapat digunakan anak untuk menyedari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri (Lilis Suryani, 2010: 10).

Dalam *role playing*, lazimnya ada dua jenis peran yaitu peran makro dan peran mikro. Peran makro biasanya dimainkan oleh anak itu sendiri

sedangkan yang mikro kerap kali “diwakilkan” pada benda yang lainnya. Peran-peran makro bisa berupa dokter, guru, polisi, dan sebagainya. Kegiatan ini dapat melatih kemampuan sosial emosionalnya. Selain itu, bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif atau daya pikir dan bahkan membantu perkembangan kemampuan bahasanya (Dimoji, 2014: 1)

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode pembelajaran bermain peran makro dalam meningkatkan prestasi belajar berhitung permulaan siswa. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui aktivitas metode metode bermain peran makro; dan 2) mengetahui peningkatan hasil belajar berhitung permulaan menggunakan metode bermain peran makro pada siswa kelas II SD Negeri 4 Metro Timur T.P 2015/2016.

## Metode Penelitian

### 1. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. (Wardani, Iscar dkk, 2008:80. Sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilakukan adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari empat tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)(Arikunto, Suharsimi

Dkk. 2011:17). Pada siklus I metode bermain peran makro yang digunakan adalah dengan mengkondisikan siswa seperti ada di pasar tradisional, sedangkan pada siklus II kelas dikondisikan seperti berada di pasar modern.

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan akan ditetapkan hal-hal yaitu: 1) menyiapkan silabus, rencana pembelajaran dan bahan ajar; 2) menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, lembar kerja siswa dan alat evaluasi; 3) menentukan materi.

#### b. Pelaksanaan

Pembelajaran di kelas awal II menggunakan pendekatan Tematik dengan materi pembelajarannya adalah “Keperluan sehari-hari berkaitan dengan Uang (Siklus I) dan pengukuran menggunakan alat sederhana (Siklus II)”. Kegiatan ini diawali dengan penyusunan rencana pembelajaran secara kolaboratif partisipasi siswa antara guru dan peneliti. Dalam rencana pembelajaran dengan menggunakan *metode bermain peran makro* meliputi beberapa tahap, antara lain: 1) Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran; 2) Guru menyampaikan apersepsi dan menginformasi tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan; 3) Guru menjelaskan kepada siswa mengenai pokok bahasan “Pemecahan masalah berkaitan dengan uang dan pengukuran dengan alat sederhana”, lalu siswa diminta untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan misalnya alat tulis dan buku serta alat/bahan

untuk bermain peran seperti uang mainan, timbangan, bahan-bahan yang bisa di jual (seperti bumbu dapur, sayuran atau buah-buahan); 4) Guru menjelaskan pokok bahasan lalu mengajak siswa untuk merencanakan bermain peran makro sekaligus diselingi dengan pertanyaan, tanggapan, dan pertanyaan dari siswa; 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti; 6) Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok besar (5-6 orang); 7) Siswa melakukan permainan bermain peran makro dengan bantuan guru sesuai dengan materi pembelajaran permainan yang dilakukan adalah pasar-pasaran (pasar tradisional dan modern); 8) setelah selesai melakukan permainan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan apa manfaat dari permainan yang mereka lakukan selanjutnya guru memberikan tes tertulis kepada siswa; 9) siswa mengumpulkan hasil kerja di meja guru; 10) Guru bersama-sama siswa menutup pembelajaran.

#### c. Observasi

Selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir diamati oleh observer (guru kelas) dengan lembar observasi yang telah disepakati bersama yaitu observasi mengenai aktivitas belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *metode bermain peran makro* serta observasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung.

#### d. Refleksi

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi adalah membahas sesuatu yang terjadi dalam siklus I yang

dilakukan oleh peneliti baik itu kelebihan atau kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran, maka akan dilakukan perbaikan dan perencanaan tindakan untuk siklus II. Sedangkan kebaikan yang dilakukan pada siklus I perlu dipertahankan untuk siklus selanjutnya dan dapat dijadikan sebagai contoh atau acuan dalam melaksanakan pembelajaran di masa yang akan datang.

## 2. Subjek Penelitian

Sebagai subjek Penelitian Tindakan Kelas adalah siswa kelas II SD Negeri 4 Metro Timur semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Siswa yang diteliti berjumlah 20 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Timur Jalan AH. Nasution No. 214 Kel. Yosodadi Kec. Metro Timur Lampung.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Teknik observasi adalah suatu pengamatan dan pencatatan sistematis dan teratur mengenai objek yang sedang diteliti, observasi untuk mengamati aktivitas siswa, minat belajar siswa serta kinerja guru dalam proses pembelajaran. Tes, digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa nilai-nilai siswa guna mengetahui hasil belajar siswa setelah digunakan tes subjektif tertulis.



## 4. Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan: 1) Lembar Observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru pada saat pembelajaran berlangsung hal ini dilaksanakan oleh pengamat (observer); 2) Tes (instrumen) yang digunakan adalah tes subjektif tertulis untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan siswa.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Setiap akhir pertemuan peneliti melakukan refleksi bersama teman sejawat/observer guna perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Refleksi didasarkan pada nilai tes hasil dari pengerjaan LTS serta data observasi siswa dan guru yang didapat. Dari hasil refleksi diketahui bahwa pada siklus II pertemuan 2 penggunaan metode *bermain peran makro* telah menampilkan hasil yang cukup signifikan. Hal ini dapat terlihat dari terus meningkatnya nilai tes evaluasi dan aktivitas baik siswa maupun guru sehingga peneliti menarik kesimpulan penelitian telah berhasil dan tidak perlu mengadakan penelitian siklus berikutnya.



Gambar 1. Pelaksanaan Siklus I



Gambar 2. Pelaksanaan Siklus II

Dari analisis dan data hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan baik nilai tes maupun aktivitas siswa dan aktivitas guru. Secara umum nilai tes siswa telah mencapai

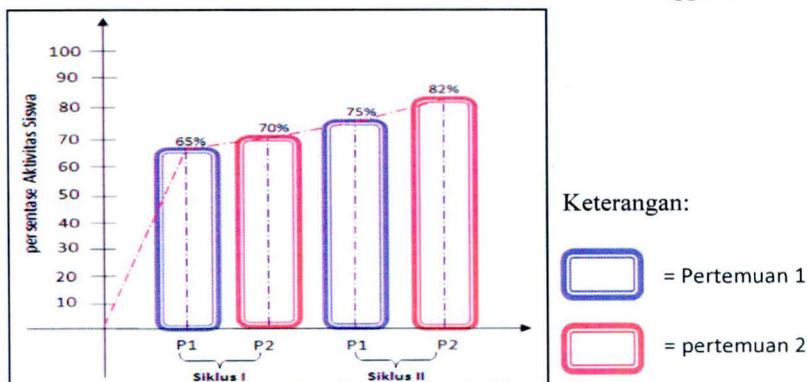
indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga dapat memenuhi KKM. Untuk memudahkan mengetahui peningkatan aktivitas tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 1. Persentase peningkatan aktivitas siswa siklus I dan II

No	Aspek Yang Diamati	Persentase aktivitas(%)			
		Siklus 1		Siklus 2	
		P1	P2	P1	P2
1	Memperhatikan penjelasan Guru berdasarkan metode bermain peran makro yang digunakan	60	65	70	75
2	Merespon aktif pertanyaan lisan yang diajukan guru	65	70	75	80
3	Kesungguhan dalam mengerjakan tugas	70	75	80	85
4	Aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya dalam mengerjakan tugas	60	65	70	80
5	Menampakkan sikap bergairah selama proses pembelajaran	70	75	80	90
	% Rata-rata pertemuan	65%	70%	75%	82%
	% Rata-rata siklus	67,5		78,5	

Untuk memperjelas hasil peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada grafik berikut.

Dilihat dari tabel dan grafik di atas untuk aktivitas siswa terjadi peningkatan rata-rata persentase dari setiap indikatornya dari siklus I hingga siklus II sebesar 17%



Gambar 3. Grafik Peningkatan persentase rata-rata aktivitas siswa

yaitu dari 65% dengan predikat keberhasilan "Cukup" menjadi 82% dengan predikat keberhasilan "Baik".

**c. Ketuntasan Hasil Belajar**

Peningkatan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

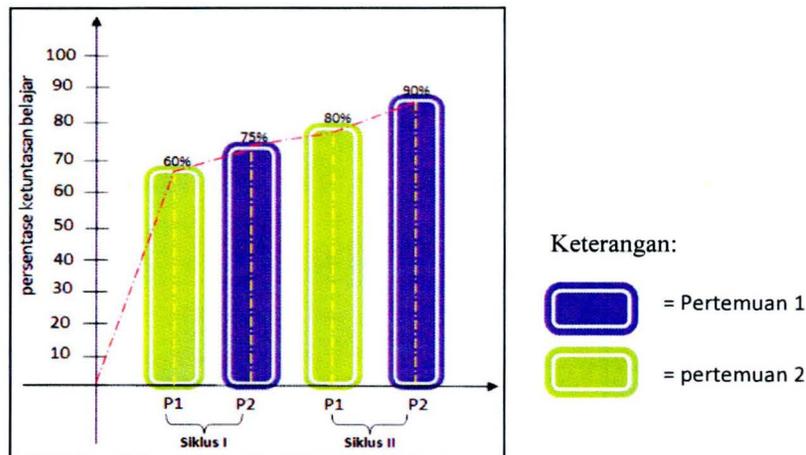
Dari tabel dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan baik dari persentase ketuntasan secara klasikal maupun nilai rata-rata tes

Tabel 3. Rekapitulasi peningkatan nilai post-tes siklus I dan II

No	DESKRIPSI	Nilai			
		Siklus I		Siklus II	
		P 1	P2	P1	P2
1	Jumlah siswa yang mengikuti tes	20	20	20	20
2	Jumlah siswa yang tuntas $\geq 70$	12	15	17	18
3	Persentase Ketuntasan (%)	60	75	80	90
6	Nilai rata-rata pertemuan	65,65	70,02	73	76
7	Nilai rata-rata siklus	67,83		74,5	

Untuk persentase ketuntasan klasikan terjadi peningkatan dari siklus I hingga siklus II sebesar 20% yaitu dari 60% dengan predikat keberhasilan "Cukup" menjadi 90% dengan predikat keberhasilan "Sangat Baik", sedangkan untuk nilai rata-ratanya terjadi

peningkatan nilai sebesar 10,35 yaitu dari 67,58 dengan predikat keberhasilan "Cukup" menjadi 76 dengan predikat keberhasilan "Baik". Untuk memperjelas peningkatan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik4. Peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan tabel, grafik dan uraian data di atas diketahui bahwa penggunaan metode *bermain peran makro* dapat meningkatkan nilai tes siswa mau pun aktivitas siswa dan guru. Memang dari hasil tes ketuntasan belajar dan observasi terfokus aktivitas siswa dan guru tidak

ada yang mencapai keberhasilan 100%, namun peningkatan secara bertahap sudah cukup membuktikan bahwa penggunaan metode *bermain peran makro* telah berhasil dan sesuai dengan target yang diharapkan dan direncanakan oleh peneliti.

## 2. Pembahasan

### a. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Berhitung permulaan dengan menggunakan metode *bermain peran makro* telah berjalan dengan baik walaupun masih perlu adanya perbaikan pada waktu mengajar. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa aktivitas belajar atau kegiatan belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan yaitu hasil belajar yang dicapai (Dimiyati, Mujiono, 2006: 54)

Sejalan dengan hal tersebut pada penelitian ini perubahan yang terjadi dari proses maupun hasil pembelajaran. Dengan belajar menggunakan metode *bermain peran makro* guru dapat menyajikan suatu yang abstrak menjadi konkret sehingga siswa menjadi meningkat aktivitasnya guna mempelajari materi organisasi.

Berdasarkan observasi dapat dilihat hasil aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Berhitung permulaan menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan hasil observasi instrumen aktivitas siswa dalam pembelajaran Berhitung permulaan dengan menggunakan metode *bermain peran makro* pada siklus I pertemuan 1 sebesar 65% dengan predikat "Cukup", siklus I pertemuan 2 sebesar 70% dengan predikat "Baik", terjadi peningkatan sebesar 5%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan predikat "Baik", siklus II pertemuan 2 sebesar 82% dengan predikat "Baik" terjadi peningkatan sebesar 7% dan jika di hitung dari siklus I

hingga siklus II peningkatan yang terjadi adalah sebesar 17%.

### b. Kinerja Guru

Penerapan metode pembelajaran yang tepat menjadi pilihan bila menginginkan pembelajaran menjadi efektif dan efisien dan menyenangkan. Terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan guru di SD kelas rendah, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran *role playing* atau sering kita kenal dengan bermain peran. (Mahatmi, 2009: 28). Sejalan dengan hal tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran kinerja guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode *bermain peran makro* dapat berjalan dengan baik walaupun masih perlu adanya perbaikan kinerja guru pada waktu mengajar. Hal tersebut perlu dilakukan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan observasi dapat dilihat hasil kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *bermain peran makro* dapat dilihat pada rata-rata siklus I pertemuan 1 sebesar 67,62% dengan predikat "Cukup", pada siklus I pertemuan 2 sebesar 71,42% dengan predikat "Baik" dan mengalami peningkatan sebesar 3,8%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 sebesar 80% dengan predikat "Baik" dan siklus II pertemuan 2 sebesar 82,85% dengan predikat "Baik" dan mengalami peningkatan sebesar 2,85, jika dijumlahkan peningkatan yang terjadi dari siklus I hingga siklus II adalah sebesar 15,23%.

### c. Hasil Belajar Siswa

Bermain peran makro atau sering disebut *live action role playing* dimana para pemain melakukan gerakan fisik sesuai dengan tokoh yang diperankan serta menggunakan alat-alat dan kostum yang sesuai dengan tokoh yang diperankan. Bermain peran makro menggunakan alat-alat atau media yang memiliki ukuran menyerupai benda aslinya dan anak-anak dapat menggunakan sebagai penunjang memainkan perannya. Contohnya jika guru ingin mengajarkan anak untuk menjadi pedagang di pasar, maka guru harus bisa menciptakan situasi kelas seperti pasar, ada yang berperan sebagai pedagang, pembeli, tukang becak, sopir angkot dan sebagainya disertai dengan media penunjang seperti kostum/baju, dan media lainnya agar menyerupai pasar. Ketika anak memiliki pengalamannya sehari-hari dengan main peran makro (melalui tema yang ada disekitar kehidupan nyata), maka mereka belajar banyak keterampilan seperti: menyimak, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain dengan bekerjasama dengan teman lainnya (Diana, 2010: 145). Hal ini akan menyebabkan pemahaman akan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran menjadi lebih baik sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian yang menerapkan metode *bermain peran makro* ini hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Penggunaan *metode bermain peran makro* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari peningkatan

presentase ketuntasan secara klasikal dan individual maupun nilai rata-rata pada setiap siklusnya. Untuk persentase ketuntasan belajar siswa siklus I pertemuan 1 60% dengan predikat "Cukup" pada pertemuan 2 meningkat menjadi 75% dengan predikat "Baik" sehingga pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 15%, selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 persentase ketuntasan sebesar 80% dengan predikat "Baik" dan pada pertemuan keduanya meningkat sebesar 10% menjadi 90% dengan predikat "Sangat Baik". Untuk nilai rata-rata terjadi peningkatan pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata 65,65, meningkat pada pertemuan 2 menjadi 70,02. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat kembali nilai rata-rata menjadi 73 dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 76 sehingga untuk nilai rata-rata terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,35.

## Penutup

### 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan tindakan dari siklus I hingga siklus II dan berdasarkan seluruh pembahasan serta hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan secara umum bahwa penggunaan metode *bermain peran makro* pada pembelajaran Berhitung permulaan siswa kelas II SD Negeri 4 Metro Timur dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan siswa meliputi aktivitas dan hasil belajarnya. Secara khusus, kesimpulan pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

- a. Penerapan *metode bermain peran makro* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi diperoleh persentase aktivitas pada siklus I pertemuan 1 sebesar 65% dengan predikat "Cukup", siklus I pertemuan 2 sebesar 70% dengan predikat "Baik", terjadi peningkatan sebesar 5%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan predikat "Baik", siklus II pertemuan 2 sebesar 82% dengan predikat "Baik" terjadi peningkatan sebesar 7% dan jika di hitung dari siklus I hingga siklus II peningkatan yang terjadi adalah sebesar 17%..
- b. Penerapan *bermain peran makro* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari peningkatan presentase ketuntasan secara klasikal dan individual maupun nilai rata-rata pada setiap siklusnya. Untuk persentase ketuntasan belajar siswa siklus I pertemuan 1 60% dengan predikat "Cukup" pada pertemuan 2 meningkat menjadi 75% dengan predikat "Baik" sehingga pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 15%, selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 persentase ketuntasan sebesar 80% dengan predikat "Baik" dan pada pertemuan keduanya meningkat sebesar 10% menjadi 90% dengan predikat "Sangat Baik". Untuk nilai rata-rata terjadi peningkatan pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata 65,65, meningkat pada pertemuan 2 menjadi 70,02. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat kembali nilai rata-rata menjadi 73 dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 76 sehingga untuk nilai rata-rata

terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,35

## 2. Saran

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya serta data dan bukti nyata yang didapat setelah penerapan *metode bermain peran makro* ternyata mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Berhitung permulaan siswa, maka peneliti menyarankan beberapa hal kepada beberapa pihak antara lain sebagai berikut.

- a. Siswa  
Untuk siswa kelas II SD yang masih termasuk kelas awal agar lebih giat lagi dalam belajar Berhitung permulaan dan terus berlatih untuk mengimplementasikan materi yang diajarkan di dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Guru  
Peneliti merekomendasikan kepada guru *Berhitung permulaan* minimal satu kali dalam satu semester menerapkan metode *bermain peran makro* dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan materi yang ada dalam kurikulum.
- c. Sekolah  
Sekolah hendaknya mendukung guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan memberikan pelatihan, izin ataupun fasilitas kepada guru yang akan melaksanakan penelitian tindakan kelas yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas sekolah terkait dengan kemampuan para guru sebagai peneliti yang handal.
- d. Peneliti dan Praktisi

Untuk peneliti, praktisi dan pemerhati anak usia dini agar senantiasa memberikan pemahaman kepada guru-guru baik guru PAUD atau guru SD kelas awal agar mengutamakan permainan dan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan mensosialisasikan model, pendekatan, metode taktik dan teknik pembelajaran yang kreatif.

#### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi Dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Dimoji, "Pengertian *bermain peran mikro dan makro*", <http://artikelkehatananak.com/bagaimana-mengasah-imajinasi-anak-dengan-bermain-peran.html> (diakses tanggal 26 Oktober 2015)
- George S. Morrison, 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, edisi ke-V*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Bumi Aksara. Bandung
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_peran](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_peran) (diakses tanggal 23 Oktober 2015)
- J. Tombakan Runtukan dan Selpius Kandow. *Pembelajaran Matematika, Dasar Bagi Anak* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014
- Lilis Suryani, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: UT Press.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung
- Wardhani, Ischak, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.